

3.15 OFFICIELS D'EQUIPE

Lors des Championnats du Monde, chaque Association Membre prenant part à la compétition sera représentée par un Capitaine d'Equipe qui peut participer ou non au tournoi.

A moins qu'ils ne soient compétiteurs, les officiels d'équipes doivent se tenir dans les zones des spectateurs, sauf s'ils sont autorisés à entrer sur le terrain de compétition par un juge.

3.16. TIRAGE AU SORT DES POSITIONS DE TIR

Les organisateurs attribueront à chaque concurrent un numéro d'enregistrement qui devra être porté par chaque archer.

Les pelotons et l'ordre de tir seront tirés au sort de manière électronique et seront approuvés par le Délégué Technique.

Les archers d'un même pays devront être séparés par au moins 1 peloton.

Hommes et Femmes et si possible les différentes divisions devront être tirés au sort séparément.

3.17. REPOSITIONNEMENT DES ATHLETES

Le repositionnement des archers doit se faire après la première épreuve de qualification.

3.19. ENTRAINEMENT

Lors des championnats 3D, il est interdit de s'entraîner sur les parcours installés pour la compétition.

- Un terrain d'entraînement doit être aménagé dans le voisinage ou ailleurs.
- Les jours de compétition, des cibles d'échauffement doivent se trouver près du point de rassemblement
- Un directeur des tirs doit être en charge du terrain d'entraînement officiel à tout moment : il signale par des signaux sonores l'arrêt des tirs, pour permettre aux archers d'aller chercher leurs flèches, ainsi que la reprise des tirs.
- Au signal sonore du directeur des tirs, tous les archers doivent aller chercher leurs flèches. Aucun archer ne peut tirer pendant ce temps. Les archers enfreignant ce règlement peuvent être exclus de la séance d'entraînement.
- Tous les changements concernant la distance des cibles doivent se faire avec l'autorisation du directeur des tirs. Il peut demander à des archers qui s'entraînent de l'aider à déplacer les cibles et à les remettre en place.

3.22. TENUE VESTIMENTAIRE

Les championnats de la FITA sont des occasions solennelles, honorées par la présence de nombreux dignitaires. Il est donc normal et concevable que tous les compétiteurs, les capitaines d'équipes et les officiels, participant aux cérémonies d'ouverture et de clôture, soient correctement vêtus de la tenue de leur association membre.

Pendant la compétition :

- les dames doivent porter des robes, jupes, jupes culottes, shorts ou des pantalons (lâches) et des chemisiers, blouses ou hauts.

Note : Le Comité "Constitution et Règlements" a été sollicité pour donner une définition du mot "Top" : "un Top est un vêtement féminin qui, lors des championnats FITA, couvre la partie supérieure du corps (devant et derrière) et qui est fixé en haut par au moins une bretelle / ficelle sur chaque épaule".

- les hommes doivent porter des pantalons longs ou courts (shorts), des chemises à manches longues ou courtes.

On peut porter des pull-overs ou des gilets. Le bas des shorts ne sera pas plus haut que la position du bout des doigts, lorsque le compétiteur est bras et doigts tendus le long du corps. En aucun cas, les limites inférieures du short ne pourront se situer au-dessus de cette ligne imaginaire. Les survêtements, fournis aux équipes comme uniformes officiels, sont autorisés. Tous les membres d'une équipe, hommes ou dames, doivent être vêtus de la même tenue d'équipe.

Les compétiteurs doivent porter des chaussures pendant le tournoi.

Il est permis aux compétiteurs de porter des vêtements sur lesquels apparaît le nom et/ou l'insigne officiel, le drapeau ou l'emblème du pays qu'ils représentent, sans restriction de taille.

Aucune publicité ne peut apparaître sur les vêtements des compétiteurs et des officiels, si ce n'est ce qui est prévu dans les règles d'éligibilité. (Voir Chapitre I – Règlements Généraux – Article E.2.).

Règlement français : voir les Règlements Généraux, article C.12.1 et C.12.1.1.



11.10.1. AMENAGEMENTS

11.10.1.1 Les parcours doivent être aménagés de telle sorte que les athlètes puissent atteindre les cibles et les positions de tir sans difficulté excessive, sans danger et sans perte de temps. Les parcours 3D devraient être aussi concentrés que possible.

11.10.1.1.1. La distance à pied entre la zone centrale de rassemblement et les cibles les plus éloignées ne doit pas dépasser 1km ou 15 minutes de marche normale (afin de placer les pelotons et transporter l'équipement de rechange).

11.10.1.1.2. Lors de l'aménagement des parcours, les organisateurs doivent préparer des chemins sur lesquels les juges et le personnel médical puissent se déplacer en toute sécurité et qui permettent le transport du matériel sur les parcours pendant le tir.

11.10.1.1.3. Les parcours ne devraient pas être tracés à plus de 1800m d'altitude et la différence maximum de dénivellation, entre le point le plus haut et le point le plus bas du parcours, n'excèdera pas 100m.

11.10.1.1.4. Les cibles décrites à l'article 11.10.2.1 seront disposées uniquement sur des distances inconnues et de manière à permettre un maximum de variétés ainsi que la meilleure utilisation du terrain, avec un bon équilibre entre distances et tailles des zones de score.

11.10.1.1.5. Pour les petits animaux, les organisateurs doivent placer deux cibles animalières côte à côte. L'archer placé à gauche sur cette cible tire sur la cible de gauche, l'archer placé à droite sur celle de droite.

11.10.1.1.6. Les cibles animalières seront placées de telle sorte à présenter une cible entière aux concurrents

11.10.1.1.7. **Distances de tir** - Distances inconnues uniquement

11.10.1.1.7.1. Piquets rouges

- Hommes et Femmes Arcs à Poulies
- Distance maximum de tir : 45m

11.10.1.1.7.2. Piquets bleus

- Hommes et femmes Arc Nu
- Hommes et Femmes Longbow
- Hommes et femmes Arc Instinctif
- Distances maximum de tir : 30m

Sur un parcours, la variation des distances sera d'un bon équilibre, dans le respect de la taille de la cible animalière.

11.10.1.1.7.3 : Les cibles 3D sont divisées en groupes en fonction de la taille de l'anneau des X/10/8 ainsi que de possibles « contraintes » de parcours.

	Groupe 1	Groupe 2	Groupe 3	Groupe 4
Taille X/10/8	> 250mm	201-250mm	150-200mm	<150mm
Rouge	30-45m	20-36m	10-27m	5-18m
Bleu	20-30m	15-25m	10-20m	3-10m

11.10.1.1.8. L'organisateur doit placer les photographies des cibles animalières devant être tirées, montrant les zones de scores, à une distance appropriée de la zone d'attente et 5 à 10m avant le piquet de tir.

11.10.1.1.9. Toutes les cibles seront numérotées en ordre ascendant. Les numéros doivent avoir au moins 20cm de hauteur et seront jaunes sur fond noir ou noirs sur fond jaune. Ils seront placés à 5-10m avant le poste disposant de la photo de la cible.



11.10.1.1.9.1. Ces numéros serviront également de première zone d'attente pour les athlètes des pelotons suivants attendant leur tour de tirer. De la zone d'attente, il doit être possible de voir si quelqu'un se trouve au piquet de tir.

11.10.1.1.10. Quand le piquet de tir est libre, le peloton peut s'avancer au poste, où se trouve la photo de l'animal, qui fait office de deuxième zone d'attente, jusqu'à ce que la cible ait été libérée.

11.10.1.1.11. Le cheminement de cible en cible sera clairement indiqué par des signes placés à intervalles réguliers, de manière à assurer un déplacement rapide et sans danger tout au long du parcours.

11.10.1.1.12. Des barrières seront placées autour du parcours, partout où cela est nécessaire, de manière à maintenir les spectateurs à distance de sécurité, tout en leur réservant la meilleure vue possible sur la compétition. Seules les personnes dûment accréditées pourront emprunter les parcours et pénétrer, de ce fait, à l'intérieur des barrières (les capitaines d'équipes ou manager d'équipe ne sont pas autorisés sur les parcours.).

11.10.1.1.13. La zone de rassemblement doit comporter :

- un système de communication permettant le contact entre le Président de la Commission des Juges, la Commission des Juges, le Délégué Technique et le quartier général des organisateurs
- un abri adéquat pour les officiels d'équipe
- un abri séparé pour le Jury d'Appel, le Président de la Commission des Juges et le Délégué Technique
- un abri gardé pour l'équipement des athlètes et le matériel de rechange
- lors des journées de compétition, des cibles d'entraînement devront être installées pour les athlètes près du point de rassemblement
- des rafraîchissements
- des toilettes

11.10.1.1.14. Les parcours 3D doivent être terminés et prêts pour l'inspection par les juges au moins 16 heures avant le début de l'épreuve. Lors des championnats, ils doivent être prêts le matin de l'avant veille de la compétition, exceptée pour les parcours prévus pour être modifiés.

11.10.2. EQUIPEMENT DES PARCOURS

11.10.2.1. Les cibles animalières

Le parcours ne comporte que des distances inconnues. On n'utilise que des cibles animalières. Les cibles sont de 3 dimensions, offrant une large variété de formes et de tailles d'animaux. Le nombre d'animaux utilisés, leur taille respective et la taille des zones de score ne sont pas standardisées.

Les lignes de séparation entre les zones de score font partie de la zone de score supérieure (*cordon à l'avantage*).

La couleur du corps de l'animal varie selon l'animal choisi.

11.10.2.2. Les zones de score

Une cible animalière est divisée en 4 zones de score (11 – 10 – 8 – 5)

Une flèche touchant la ligne de séparation entre 2 zones de score ou la bordure de la zone de score bénéficiera de la valeur supérieure.

- 11 points le petit cercle au centre de la zone 10 (environ 25% de la zone 10)
- 10 points le grand cercle à l'intérieur de la zone vitale
- 8 points la zone vitale à l'extérieur du cercle 10 points
- 5 points la zone restante de la couleur de l'animal
- un impact dans les cornes ou les sabots, ne touchant pas la zone en couleur de l'animal, un ricoché ou tout autre manqué comptera pour un manqué (M).

11.10.2.3. Photographie de l'animal

A environ 5 à 10m du piquet de tir, un poste est placé, montrant la photographie de l'animal les lignes et la position des zones de score respectives.



11.10.3. EQUIPEMENT DES ATHLETES

Cet article décrit le type d'équipement que les athlètes sont autorisés à utiliser lorsqu'ils tirent lors de compétitions 3D. Il est de la responsabilité de l'athlète d'utiliser du matériel conforme aux règlements. En cas de doute, l'athlète doit montrer son équipement à un (aux) juge(s) avant de l'utiliser.

Tout athlète utilisant du matériel non conforme aux règlements de la FITA peut être disqualifié.

Ci-dessous sont décrites les règles spécifiques qui s'appliquent à chaque division suivies des règles s'appliquant à toutes les divisions.

11.10.3.1. DIVISION ARC NU (BARE BOW) :

Les éléments suivant sont autorisés :

11.10.3.1.1. Un arc de n'importe quel type pourvu qu'il réponde aux principes et définitions de l'arc utilisé dans le tir à l'arc sur cible, c'est à dire : un instrument comprenant une poignée (grip), un corps d'arc (sans passage possible de la flèche à l'intérieur du fût) et deux branches flexibles aux extrémités desquelles se trouve un embout (poupée) où vient se fixer la corde.

L'arc est tendu par une seule corde venant se loger directement dans les deux poupées. Lors de la traction, il est tenu par une main sur la poignée (grip), pendant que les doigts de l'autre main tirent sur la corde, maintiennent la traction et, enfin, relâchent la corde.

L'arc, comme décrit ci-dessus, doit être nu, à l'exception du repose flèche, et sans œillets ou sans saillies, marques, défauts ou pièces qui pourraient aider à la visée.

L'arc débandé, mais avec tous ses accessoires autorisés, doit pouvoir passer dans un trou ou un anneau de 12,2cm de diamètre intérieur (+ ou - 0,5mm de tolérance).

11.10.3.1.1.1. Les corps d'arc multicolores et les marques de fabrique localisées sur la face interne des branches du haut et du bas sont autorisés. Cependant, si la zone de la fenêtre de visée est colorée de manière à pouvoir être utilisée pour viser, elle devra être recouverte de ruban adhésif.

11.10.3.1.2. Une corde faite de n'importe quel nombre de brins. Les brins peuvent être de différentes couleurs et de n'importe quel matériau choisi à cet effet. Elle comprend un tranche fil pour permettre aux doigts de se placer, un point d'encoche (on peut ajouter un ou plusieurs fils sur le tranche fil pour ajuster l'encoche). Pour localiser ce point d'encoche, un ou deux arrêts peuvent être positionnés (quand on utilise deux points d'arrêt, la distance entre ces points d'arrêt doit juste permettre la position de l'encoche de la flèche). Aux extrémités de la corde, il y a une boucle qui vient se fixer dans les poupées de la branche quand l'arc est bandé.

11.10.3.1.2.1. La fin du tranche fil de la corde ne doit pas se trouver à la hauteur des yeux de l'athlète quand l'arc est en pleine tension. La corde ne peut, en aucun cas, porter de repères quels qu'ils soient (par exemple un œillet) pour servir d'aide à la visée. Les repères pour le nez ou la bouche ne sont pas autorisés.

11.10.3.1.3. Un repose flèche qui peut être réglable, un bouton de pression mobile, un point de pression, un écarteur de flèche peuvent être utilisés pourvu qu'ils ne soient ni électriques, ni électroniques et qu'ils n'offrent pas d'aide supplémentaire à la visée.

- le point de pression ne doit pas être placé à plus de 2cm (à l'intérieur) de la gorge de la fenêtre d'arc (point pivot).

11.10.3.1.4. L'utilisation d'un **contrôleur d'allonge** n'est pas autorisée.

11.10.3.1.5. Aucun **viseur**, aucune marque sur l'arc pouvant aider à la visée ne sont autorisés.

- le déplacement des doigts de corde et le déplacement des repères faciaux sont autorisés.

11.10.3.1.6. Aucun **stabilisateur** n'est autorisé.

- des compensateurs (TFC) incorporés à l'arc sont autorisés, pourvu qu'ils n'aient pas de stabilisateurs
- des (un) poids peuvent être ajoutés sur la partie inférieure du fût de l'arc. Tous les poids, peu importe leur forme, doivent être montés sur le fût de l'arc, sans tiges, sans extensions, sans connexions angulaires de montage et sans système d'absorption des chocs.



11.10.3.1.7. Des flèches de n'importe quel type à condition qu'elles répondent aux principes et définitions du mot flèche utilisé dans le tir sur cible. Ces flèches ne doivent pas abîmer exagérément les cibles 3D.

11.10.3.1.7.1. Une flèche se compose d'un tube, d'une pointe, d'une encoche, d'un empennage et, éventuellement, d'une décoration.

- le diamètre maximum du tube de la flèche n'excèdera pas 9,3mm. La pointe de cette flèche peut avoir un diamètre maximum de 9,4mm
- toutes les flèches de chaque archer doivent être marquées sur le tube du nom de l'archer ou de ses initiales
- toutes les flèches utilisées doivent être identiques en poids et en couleur : elles doivent être du même modèle, porter des plumes de même couleur, les mêmes encoches et les mêmes décorations.

11.10.3.1.8. Une protection pour les doigts et la main à la forme des doigts : un protège doigt, un doigtier, un gant ou une palette pour tendre, tenir et lâcher la corde sont autorisés.

11.10.3.1.8.1. L'équipement suivant est autorisé :

- un séparateur de doigts pour ne pas pincer la flèche sur lequel les points de couture seront uniformes en taille, forme et couleur. (Des notes additionnelles ou des marques ne sont pas autorisées).
- à la main d'arc, on peut porter un gant ordinaire, une mitaine ou toute autre protection similaire qui ne sera pas attachée à la poignée
- une plaquette d'ancrage ou tout autre dispositif similaire attaché au protège doigt servant à aider au positionnement du point d'ancrage.

Le matériel suivant n'est pas autorisé : la protection des doigts ne doit pas incorporer un système pour aider à tendre, tenir ou lâcher la corde.

11.10.3.1.9. Equipement divers :

Un protège-bras, plastron, dragonne, ceinture, carquois dorsal ou à poser au sol, de même que des limbsavers (protection des branches d'arc) sont autorisés. Les carquois d'arc peuvent ne pas être attachés à l'arc.

11.10.3.2. DIVISION ARC INSTINCTIF

Sont autorisés :

11.10.3.2.1. Un arc de n'importe quel type pourvu qu'il réponde aux principes et définitions de l'arc utilisé dans le tir à l'arc sur cible, c'est à dire : un instrument comprenant une poignée (grip), un corps d'arc (sans passage possible de la flèche à l'intérieur du corps de l'arc) et deux branches flexibles aux extrémités desquelles se trouve un embout (poupée) où vient se fixer la corde, dont le corps de l'arc est produit à partir de matériaux naturels ou à base de résine (ex bois, bambou, corne, tissu, fibre de verre, etc..., et une portion de la poignée peut inclure du carbone/graphite ou du métal). Le corps de l'arc doit être réalisé en construction laminé ou d'une seule pièce de bois. L'arc peut être de type démontable et peut comprendre des pièces métalliques installés d'origine par le fabricant uniquement pour la fixation des branches, les inserts de fixation du viseur, un insert pour un point de pression (berger button) et pour la fixation de la stabilisation. L'arc peut comprendre une seule branche ajustable uniquement pour le réglage de la mesure de la différence de courbure (tiller) mais ne peut pas avoir de fixation de branches pour le réglage de la puissance de l'arc.

Le corps de l'arc peut être fait de couches multiples en matériaux naturel ou synthétique utilisées pour la protection de la branche/fixation ou pour un usage structurel au sein du corps d'arc. Le corps de l'arc doit contenir du bois ou du bambou. Pour les arcs non-démontables sont permis des branches composées de couches de n'importe quel matériau pourvu qu'elles s'intègrent dans la section du corps de l'arc.

L'arc est tendu par une seule corde venant se loger directement dans les deux poupées et lors de l'utilisation. Lors de la traction, il est tenu par une main sur la poignée (grip), pendant que les doigts de l'autre main tirent sur la corde, maintiennent la traction et, enfin, relâchent la corde.

L'arc, comme décrit ci-dessus, doit être nu, à l'exception d'un simple repose flèche standard en plastique (voir article 11.10.3.2.3.) collé au fût de l'arc, et libre de saillies, viseur ou marque de visée, marques, défauts ou pièces laminées (à l'intérieur de la fenêtre d'arc) qui pourraient aider à la visée.



11.10.3.2.1.1. Les corps d'arc multicolores et les marques de fabrique localisées sur la face interne des branches du haut et du bas sont autorisés. Cependant, si la zone de la fenêtre de visée est colorée de manière à pouvoir être utilisée pour viser, elle devra être recouverte de ruban adhésif.

11.10.3.2.2. Une corde faite de n'importe quel nombre de brins. Les brins peuvent être de différentes couleurs et de n'importe quel matériau choisi à cet effet. Elle comprend un tranche fil pour permettre aux doigts de se placer, un point d'encochage (on peut ajouter un ou plusieurs fils sur le tranche fil pour ajuster l'encoche). Pour localiser ce point d'encochage, un ou deux arrêts peuvent être positionnés (quand on utilise deux points d'arrêt, la distance entre ces points d'arrêt doit juste permettre la position de l'encoche de la flèche). Aux extrémités de la corde, il y a une boucle qui vient se fixer dans les poupées de la branche quand l'arc est bandé.

11.10.3.2.2.1. La fin du tranche fil de la corde ne doit pas se trouver à la hauteur des yeux de l'athlète quand l'arc est en pleine tension. La corde ne peut, en aucun cas, porter de repères quels qu'ils soient (par exemple un œilleton) pour servir d'aide à la visée.
Les repères pour le nez ou la bouche ne sont pas autorisés.

11.10.3.2.3. Le concurrent peut utiliser soit un simple repose flèche standard en plastique collé au fût de l'arc, soit le plateau de l'arc qu'il peut couvrir de n'importe quel matériau doux. Aucun autre type de repose flèche ne peut être utilisé.

11.10.3.2.4. Aucun **contrôleur d'allonge** n'est autorisé

11.10.3.2.5. Aucun **visueur**, aucune marque sur l'arc pouvant aider à la visée ne sont autorisés

11.10.3.2.6. *Réservé*

11.10.3.2.7. Tous les types de **flèches** peuvent être utilisés, pourvu que les flèches répondent au principe et à la définition du mot flèche utilisée lors du tir sur cible et qu'elles ne causent pas de dommage indus aux cibles 3D.

11.10.3.2.7.1. Une flèche se compose d'un tube, d'une pointe, d'une encoche, d'un empennage et, éventuellement, d'une décoration.

- le diamètre maximum du tube de la flèche n'excèdera pas 9,3mm. La pointe de cette flèche peut avoir un diamètre maximum de 9,4mm
- toutes les flèches des archers doivent être marquées sur le tube du nom de l'archer ou de ses initiales
- toutes les flèches utilisées lors d'une volée doivent être identiques : elles doivent porter des plumes de même couleur, les mêmes encoches et les mêmes décorations. Elles doivent avoir la même longueur, le même poids, la même couleur.

11.10.3.2.8. Une protection pour les doigts : un protège doigt, un doigtier, un gant ou une palette pour tendre, tenir et lâcher la corde sont autorisés.

11.10.3.2.8.1. *L'équipement suivant est autorisé*

- à la main d'arc, on peut porter un gant ordinaire, une mitaine ou toute autre protection similaire qui ne sera pas attachée à la poignée.

Les restrictions suivantes s'appliquent :

- la protection pour les doigts ne doit incorporer aucun système pour tendre, tenir et relâcher la corde.
- une plaquette d'ancrage ou tout autre dispositif similaire, attaché au protège doigt pour aider au positionnement au point d'ancrage, est interdit.



- L'arc doit être tendu en utilisant la prise "Méditerranéenne" (à 3 doigts : 1 doigt au-dessus et 2 doigts au-dessous de la flèche) ou avec 3 doigts placés directement en-dessous de l'encoche de la flèche (l'index ne doit pas être placé à plus de 2mm en-dessous de celle-ci) et 1 seul point d'ancrage fixe.
L'athlète doit choisir entre ces deux méthodes : "méditerranéenne" ou 3 doigts en-dessous, mais il ne peut pas utiliser les deux.
La protection pour les 3 doigts en-dessous doit présenter une surface lisse ou des doigtiers reliés entre eux sans possibilité de tirer les doigts écartés.
Le string walking (pianotage ou point de repère sur la corde selon la distance de tir) et le face walking (point de repère sur le visage selon la distance de tir) ne sont pas autorisés.

11.10.3.2.9. Equipement divers :

Un protège-bras, plastron, dragonne, ceinture, carquois dorsal ou à poser au sol, de même que des limbsavers (protection des branches d'arc) sont autorisés. Les carquois d'arc peuvent ne pas être attachés à l'arc

11.10.3.3. DIVISION ARC COMPOUND :

L'équipement suivant autorisé. Tous types de systèmes additionnels sont autorisés, à condition qu'ils ne soient ni électriques, ni électroniques.

11.10.3.3.1. Un **arc compound** avec passage possible de la flèche à l'intérieur du corps de l'arc. Son allonge est mécaniquement réglée par un système de poulies ou de cames. Il ne comporte soit qu'une seule corde attachée directement aux deux branches de l'arc, soit celle-ci est attachée à des câbles qui font partie du système.

11.10.3.3.1.1. Son poids au peak d'allonge ne doit pas excéder 60 livres.

11.10.3.3.1.2. Réservé

11.10.3.3.1.3. Les écarteurs sont autorisés

11.10.3.3.1.4. Des renforts ou câbles dédoublés sont autorisés, pourvu qu'ils ne touchent pas constamment ni la main, ni le poignet, ni le bras d'arc.

11.10.3.3.2. Une corde faite de n'importe quel nombre de brins.

11.10.3.3.2.1. Les brins peuvent être de différentes couleurs et de n'importe quel matériau choisi à cet effet. Elle comprend un tranche fil pour permettre aux doigts de se placer ou pour l'aide au lâcher, un point d'encoche (on peut ajouter un ou plusieurs fils sur le tranche fil pour ajuster l'encoche). Pour localiser ce point d'encoche, un ou deux arrêts peuvent être positionnés.

En plus, un repère pour le nez ou les lèvres est autorisé sur la corde, de même qu'un système "peep-hole", une boucle de corde, etc...

Pas de limitation concernant le tranche fil.

11.10.3.3.3. Un repose flèche qui peut être réglable

11.10.3.3.3.1. N'importe quel bouton de pression mobile ou écarteur ou palette peuvent être utilisés pourvu qu'ils ne soient ni électriques, ni électroniques. Le point de pression ne sera pas placé à plus de 6cm (à l'intérieur) du point pivot de l'arc.

11.10.3.3.4. Des contrôleurs d'allonge, sonore et/ou visuel, peuvent être utilisés à condition qu'ils ne soient ni électriques, ni électroniques.

11.10.3.3.5. Un viseur attaché à l'arc



11.10.3.3.5.1. : Il doit pouvoir être réglé latéralement et verticalement. On peut y incorporer un système de niveau et/ou de loupe et /ou de prisme. Les systèmes électriques ou électroniques ne sont pas autorisés. Le viseur ne doit pas être muni de moyens pouvant aider à l'estimation des distances.

11.10.3.3.5.2. Une extension du viseur est autorisée. Le point de visée peut être en fibre optique et/ou une source lumineuse chimique. La source lumineuse chimique sera encastrée de manière à ne pas perturber les autres athlètes et à ne fournir qu'un seul point de visée.

11.10.3.3.5.3. Des points de visée multiples ne sont pas autorisés.

11.10.3.3.5.4. Un capot pour protéger de la lumière du soleil peut être ajusté au scope, mais sa taille doit être adaptée à la largeur du scope

11.10.3.3.6. Les stabilisateurs et compensateurs (TFC) sont autorisés

11.10.3.3.6.1. A condition qu'ils :

- ne servent pas de guide à la corde
- ne touchent pas autre chose que l'arc

11.10.3.3.7. Des flèches de n'importe type à condition qu'elles répondent aux principes et définitions du mot flèche utilisé dans le tir sur cible. Ces flèches ne doivent pas abîmer exagérément les cibles 3D.

11.10.3.3.7.1. Une flèche se compose d'un tube, d'une pointe, d'une encoche, d'un empennage et, éventuellement, d'une décoration.

- le diamètre maximum du tube de la flèche n'excèdera pas 9,3mm. La pointe de cette flèche peut avoir un diamètre maximum de 9,4mm
- toutes les flèches des archers doivent être marquées sur le tube du nom de l'archer ou de ses initiales
- toutes les flèches utilisées lors d'une volée doivent être identiques : elles doivent porter des plumes de même couleur, les mêmes encoches et les mêmes décorations. Elles doivent avoir la même longueur, le même poids, la même couleur.

11.10.3.3.8. Une protection pour les doigts : un protège doigt, un doigtier, un gant ou une palette pour tendre, tenir et lâcher la corde sont autorisés.

11.10.3.3.8.1. : les équipements suivants sont autorisés :

- un décocheur pourvu qu'il ne soit d'aucune manière attaché à l'arc et qu'il ne comporte aucun système électrique ou électronique
- un séparateur de doigts pour ne pas pincer la flèche
- une plaquette d'ancrage ou tout autre dispositif similaire attaché au protège doigt servant à aider au positionnement du point d'ancrage
- à la main d'arc, on peut porter un gant ordinaire, une mitaine ou toute autre protection similaire qui ne sera pas attachée à la poignée

11.10.3.3.9. Equipement divers :

Un protège-bras, plastron, dragonne, ceinture, carquois dorsal ou à poser au sol, de même que des limbsavers (protection des branches d'arc) sont autorisés. Les carquois d'arc peuvent ne pas être attachés à l'arc.

11.10.3.4. DANS LA DIVISION LONGBOW

Les éléments suivants sont autorisés :

11.10.3.4.1. L'arc devra correspondre à la forme traditionnelle d'un arc long, ce qui signifie que quand l'arc est bandé, la corde ne peut toucher que les poupées de corde et aucune autre partie de l'arc. Il peut être fait de n'importe quel type de matériau ou d'une combinaison de matériau. La forme de la poignée ou des branches est sans restriction. La fenêtre d'arc peut permettre le tir par le centre.

Pour les femmes, l'arc doit avoir au moins 150cm de long.

Pour les hommes, l'arc doit avoir au moins 160cm de long.

La longueur de l'arc est mesurée entre les poupées, tout le long de l'arc, à l'extérieur des branches.

Un long bow (arc droit) démontable, alors qu'il est monté, est autorisé dans la mesure où l'arc garde sa forme traditionnelle de l'arc droit, telle qu'elle est autorisée actuellement dans les diverses compétitions FITA.



11.10.3.4.2. Une corde faite de n'importe quel nombre de brins. Les brins peuvent être de différentes couleurs et de n'importe quel matériau choisi à cet effet. Elle comprend un tranche fil pour permettre aux doigts de se placer, un point d'encoche (on peut ajouter un ou plusieurs fils sur le tranche fil pour ajuster l'encoche). Pour localiser ce point d'encoche, un ou deux arrêts peuvent être positionnés (quand on utilise deux points d'arrêt, la distance entre ces points d'arrêt doit juste permettre la position de l'encoche de la flèche). Aux extrémités de la corde, il y a une boucle qui vient se fixer dans les poupées de la branche quand l'arc est bandé.

11.10.3.4.2.1. La fin du tranche fil de la corde ne doit pas se trouver à la hauteur des yeux de l'athlète quand l'arc est en pleine tension. La corde ne peut, en aucun cas, porter de repères quels qu'ils soient (par exemple un œilleton) pour servir d'aide à la visée.
Les repères pour le nez ou les lèvres ne sont pas autorisés.

11.10.3.4.2.2. Les silencieux de corde sont autorisés, à condition qu'ils soient situés à au moins 30cm du point d'encoche.

11.10.3.4.3. Repose flèche.

Si l'arc possède un plateau, ce plateau peut être utilisé comme repose flèche et peut être couvert de n'importe quel matériau doux.

Aucun autre type de repose flèche n'est autorisé.

11.10.3.4.4. Aucun **contrôleur d'allonge** ne peut être utilisé.

11.10.3.4.5. Aucun **viseur**, aucune marque sur l'arc, pouvant aider à la visée; n'est autorisé.

11.10.3.4.6. Aucun poids, **stabilisateur** ou compensateur (TFC) n'est autorisé. Il est interdit d'accrocher un carquois d'arc.

11.10.3.4.7. Seules les **flèches** en bois, avec les spécificités suivantes, sont autorisées :

- les pointes seront du type prévu pour les flèches en bois
- l'empennage doit être fait uniquement de plumes naturelles

11.10.3.4.7.1. Une flèche se compose d'un tube, d'une pointe, d'une encoche, d'un empennage et, éventuellement, d'une décoration.

- Le diamètre maximum du tube de la flèche n'excèdera pas 9,3mm. La pointe de cette flèche peut avoir un diamètre maximum de 9,4mm
- toutes les flèches des archers doivent être marquées sur le tube du nom de l'archer ou de ses initiales
- toutes les flèches utilisées lors d'une volée doivent être identiques : elles doivent porter des plumes de même couleur, les mêmes encoches et les mêmes décorations. Elles doivent avoir la même longueur, le même poids, la même couleur.

11.10.3.4.8. Une protection pour les doigts et pour la main : un protège doigt, un doigtier, un gant ou une palette pour tendre, tenir et lâcher la corde sont autorisés.

11.10.3.4.8.1. : Les équipements suivants sont autorisés :

- à la main d'arc, on peut porter un gant ordinaire, une mitaine ou toute autre protection similaire qui ne sera pas attachée à la poignée

Les équipements suivants sont interdits :

- une plaquette d'ancrage ou tout autre dispositif similaire attaché au protège doigt servant à aider au positionnement du point d'ancrage
- la protection des doigts ne peut incorporer tout système pour tendre, tenir et relâcher la corde



- L'arc doit être tendu en utilisant la prise "Méditerranéenne" (à 3 doigts : 1 doigt au-dessus et 2 doigts au-dessous de la flèche) ~~avec un seul point d'ancrage~~ ou avec 3 doigts placés directement en-dessous de l'encoche de la flèche (l'index ne doit pas être placé à plus de 2mm en-dessous de celle-ci) et 1 seul point d'ancrage fixe.
L'athlète doit choisir entre ces deux méthodes : "méditerranéenne" ou 3 doigts en-dessous, mais il ne peut pas utiliser les deux.
La protection pour les 3 doigts en-dessous doit présenter une surface lisse ou des doigtiers reliés entre eux sans possibilité de tirer les doigts écartés.
Le string walking (pianotage ou point de repère sur la corde selon la distance de tir) et le face walking (point de repère sur le visage selon la distance de tir) ne sont pas autorisés.

11.10.3.4.9. Equipement divers :

Un protège-bras, plastron, dragonne, ceinture, carquois dorsal ou à poser au sol sont autorisés. Les carquois d'arc peuvent ne pas être attachés à l'arc.

11.10.3.5. ACCESSOIRES POUR TOUTES LES DIVISIONS

11.10.3.5.1. Longues vues, lunettes, jumelles

- Des jumelles, des longues vues et d'autres moyens optiques peuvent être utilisés pour voir les impacts de flèches, pourvu qu'ils ne représentent pas un obstacle pour les autres athlètes au piquet de tir.
- On peut porter des lunettes médicales, des lunettes de tir, des lunettes de soleil.
- Aucun de ces moyens optiques ne peut être muni de micro-trou ou d'éléments semblables, ni comporter de marques pouvant aider à la visée.
- Le verre de lunette, du côté de l'œil ne visant pas, peut être entièrement recouvert. Un bandeau peut être utilisé pour cacher l'œil qui ne vise pas.
- Lors des épreuves 3D, les équipements ci-dessus ne peuvent avoir de système ou d'appareil pour évaluer les distances.

11.10.3.5.2. Silencieux de corde

Les silencieux de corde (systèmes attachés à la corde pour amortir le bruit et les vibrations émis par la corde) sont autorisés dans les divisions d'arc ci-dessous et avec les restrictions suivantes :

- Un silencieux de corde, attaché à la corde d'un longbow et d'un arc instinctif doit être placé à une distance minimum de 30,5cm (12 inches) au-dessous du point d'encochage.
- Pour les arcs à poulies, il n'a aucune restriction.
- Les silencieux de corde sont autorisés uniquement pour les longbows, les arcs instinctifs, les arcs à poulies (interdits dans les autres divisions d'arc).

11.10.3.6. ACCESSOIRES NON AUTORISÉS POUR TOUTES LES DIVISIONS

11.10.3.6.1. Tout appareil de communication électronique (y compris les téléphones mobiles), caques d'écoute ou systèmes de réduction des bruits devant la ligne d'attente sur le terrain d'entraînement et à aucun moment sur le parcours.

10.11.3.6.2. Tout type de télémètre ou d'aide pour estimer les distances ou les angles non prévus par les règlements actuels concernant l'équipement des athlètes.

11.10.3.6.3. Toute partie de l'équipement de l'athlète qui aurait été modifiée ou ajoutée pour aider à estimer les distances ou les angles, de même une pièce quelconque de l'équipement ne peut être utilisée explicitement à cette fin.

11.10.3.6.4. Des notes manuscrites ou des appareils de mémorisation électronique pouvant être utilisés pour calculer les angles et les distances, autres que les notes normales concernant les repères du viseur, les notes relatives au score de l'athlète ou le règlement de la FITA (tout ou partie).



11.10.4. LE TIR

11.10.4.1 Pendant les épreuves de tir 3D, l'athlète peut se positionner debout ou à genoux jusqu'à environ 1m dans n'importe quelle direction sur les côtés ou derrière le pas de tir tout en prenant en considération l'état du terrain. Un arbitre peut, dans des circonstances exceptionnelles, autoriser à tirer en dehors de la zone définie. Pour les épreuves 3D, chaque zone de tir présentera une marque ou un pas de tir pouvant recevoir au moins deux (2) athlètes.

11.10.4.1.1. Les organisateurs désigneront les cibles sur lesquelles chaque peloton commencera le tir.

11.10.4.2. Les athlètes attendront loin derrière les athlètes dans la zone de tir, à moins d'aider ceux sur le pas de tir en leur faisant de l'ombre.

11.10.4.3. Nombre de flèches à tirer

11.10.4.3.1. : Compétition individuelle

- 1 flèche par cible animalière est autorisée dans toutes les épreuves

11.10.4.3.2. : Equipes

3 flèches par équipes sont tirées à chaque cible lors de toutes les épreuves, 1 flèche par équipier. Dans chaque peloton, la séquence de tir changera à chaque cible : la dernière équipe à une cible tirera la première à la cible suivante.

11.10.4.4. Temps de tir alloué

11.10.4.4.1. Compétition individuelle

11.10.4.4.1.1. 1 minute est le temps limite alloué à un concurrent pour tirer 1 flèche.

Dès que le peloton précédent a libéré le piquet de tir, le peloton suivant quitte la zone d'attente pour se rendre à la zone où se trouve le piquet ayant la photo de l'animal. Quand le peloton précédent a libéré la cible et se trouve à distance de sécurité, le peloton peut s'avancer au piquet de tir (11.10.4.2.) et le premier archer du peloton commence le tir.

Pour des raisons de sécurité et de limite de temps, une flèche ne peut être encochée que sur le pas de tir.

11.10.4.4.1.2. Le temps limite de 1 minute pour chaque concurrent commence quand il arrive au piquet de tir.

11.10.4.4.2. Compétition par équipes

11.10.4.4.2.1. 2 minutes est le temps alloué à une équipe pour tirer 3 flèches, 1 flèche par équipier

11.10.4.4.2.2. le temps limite de 2 minutes, lors de l'épreuve éliminatoire par équipes, commence pour la première équipe au piquet de tir. Auparavant, le juge s'est assuré que l'équipe est prête et lui a demandé de se rendre au piquet de tir. Quand la première équipe a libéré le piquet de tir et est revenue dans la zone d'attente (au poste avec la photo de l'animal), la même procédure s'applique pour l'autre équipe.

Pour des raisons de sécurité et de limite de temps, une flèche ne peut être encochée que sur le pas de tir

11.10.4.5. Utilisation des jumelles

11.10.4.5.1. Les athlètes/équipes peuvent observer la cible aux jumelles avant le tir dans la zone d'attente et au piquet de tir avant le tir. Cela n'est pas autorisé après le tir de la flèche.

11.10.4.6. Aucun archer ne peut s'approcher de la cible tant que tous les archers du peloton n'ont pas terminé leur tir.



11.10.4.7. Dans aucune circonstance une flèche ne peut être tirée à nouveau.

Une flèche peut être considérée comme n'ayant pas été tirée, si :

11.10.4.7.1. L'archer peut la toucher avec son arc sans bouger les pieds de sa position au piquet de tir et à condition que la flèche n'ait pas rebondi

11.10.4.7.2. La cible tombe (bien qu'ayant été amarrée à la satisfaction des juges). Les juges prendront les mesures qu'ils pensent nécessaires et compenseront le temps pour tirer une flèche. Si la cible ne fait que glisser, les juges décideront de la conduite à tenir.

11.10.4.8. Discussion au sujet des distances

11.10.4.8.1. Il ne doit pas y avoir de discussion concernant les distances parmi les archers d'un peloton jusqu'à ce que les flèches aient été enregistrées.

Discuter des distances avec des archers n'ayant pas encore tiré leurs flèches est considéré comme une conduite anti-sportive (voir article 11.10.8.1.).

La même chose s'applique s'il y a plus d'un peloton dans la zone d'attente. Le peloton "arrivant" doit se tenir à distance du premier peloton attendant près du numéro de cible.

Lors du tir par équipes, la discussion entre les 3 équipiers et leur coach est autorisée dans la mesure où cela ne perturbe pas l'autre équipe. Aucune distance ne peut être communiquée par un officiel d'équipe.

11.10.5. ORDRE DE TIR ET CONTROLE DES TEMPS DE TIR

11.10.5.1 A partir des inscriptions dans chaque catégories de concurrents, la composition des pelotons et leur position aux cibles est décidée par tirage au sort pour les femmes et les hommes séparément.

Les pelotons seront formés de six (6) athlètes maximum, mais jamais moins de trois (3).

Les pelotons doivent comporter, si possible, le même nombre de tireurs, avec pas plus de 2 archers d'un même pays lors des épreuves de qualification et éliminatoires.

La Commission des Juges et le Délégué Technique décideront des cas spéciaux.

11.10.5.2. S'il y a un tir par équipes, l'équipe sera composée d'un archer arc à poulies, d'un archer long-bow et d'un archer soit arc instinctif, soit arc nu.

11.10.5.3. A moins que cela ne soit décidé autrement dans le peloton, le concurrent ayant le numéro d'enregistrement le plus bas sera le leader du peloton et sera responsable de la conduite du peloton.

11.10.5.3.1. Si le nombre d'athlètes dépasse la capacité normale du parcours, des pelotons additionnels seront créés et placés sur le parcours le plus convenablement possible. Les pelotons additionnels, assignés à une cible, attendront que le premier peloton de cette cible ait tiré et enregistré ses points pour procéder à son tir.

11.10.5.3.2. Les athlètes porteront leur dossard de manière bien visible sur leur cuisse ou sur leur carquois. Ils sont assignés à une cible et à un ordre de tir selon le tirage au sort et ensuite d'après le placement de haut en bas sur la liste de départ.

11.10.5.3.3. Quand la cible est libre, les deux premiers athlètes du peloton, au poste avec la photo de l'animal, doit se rendre au piquet de tir dès que possible. Les autres membres du peloton attendent à une distance convenable.

11.10.5.3.4. Un archer n'est pas autorisé à marcher en direction du piquet de tir, de se tenir à une courte distance derrière le piquet de tir avant le tir pour estimer la distance.

11.10.5.3.5. Chaque paire d'athlètes du peloton tirera ensemble, selon la rotation suivante :

- l'athlète ayant le dossard le plus bas commencera le tir à la première cible, suivi par les dossards les plus bas suivants
- L'athlète ayant tiré le dernier sur une cible commencera le tir à la cible suivante, suivi par le concurrent ayant tiré avant lui à la cible précédente
- Les athlètes continueront l'alternance à toutes les cibles tout au long de la compétition



11.10.5.3.6. Les pelotons sont assignés à diverses cibles pour commencer le tir simultanément lors de l'épreuve de qualification et l'épreuve éliminatoire simultanément et terminer l'épreuve à la cible précédant celle de leur départ.

Lors de l'épreuve finale, tous les pelotons partent les uns après les autres de la première cible.

11.10.5.3.7. En cas de défaillance de l'équipement, l'ordre de tir peut être modifié temporairement. En aucune manière, il ne sera accordé plus de trente (30) minutes pour effectuer la réparation. Les autres athlètes du peloton tireront et enregistreront la valeur de leur flèche, avant que les athlètes des autres pelotons puissent tirer et dépasser pour poursuivre le parcours. Si la réparation est effectuée dans le temps limite, l'athlète concerné peut tirer sa flèche à cette cible. Si la réparation est effectuée plus tard, l'athlète peut rejoindre son peloton mais perdra les flèches que son peloton a tirées pendant le temps de la réparation.

11.10.5.3.8. Au cas où un athlète serait dans l'incapacité de continuer à tirer pour un problème médical non prévisible après le début d'une épreuve, le personnel médical disposera d'un maximum de 30 minutes pour déterminer le problème et décider si oui ou non l'athlète est en état de continuer la compétition sans assistance. La procédure est la même qu'en cas de défaillance de l'équipement.

- Si un athlète, ayant tiré la 1^{ère} épreuve de qualification en entier, est dans l'incapacité de commencer le tir de la 2^{ème} épreuve de qualification à la suite d'un problème médical, il ne sera pas autorisé à participer à la 1^{ère} épreuve éliminatoire (les 16 premiers athlètes sur le total des deux épreuves de qualification).
- Si un athlète, ayant commencé la 2^{ème} épreuve de qualification, est dans l'incapacité de tirer la totalité de l'épreuve à cause d'un problème médical, il ne sera pas autorisé à participer à la 1^{ère} épreuve éliminatoire (les 16 premiers athlètes sur le total des deux épreuves de qualification).

11.10.5.3.9. Lors des épreuves finales, il ne sera pas accordé de temps supplémentaire pour défaillance de l'équipement ou pour le traitement d'un problème médical non prévisible.

Lors du tir par équipes, les autres membres de l'équipe peuvent tirer durant ce temps.

11.10.5.3.10. Un arc brisé peut être remplacé par un arc de rechange ou emprunté.

11.10.5.3.11. Les athlètes d'un peloton peuvent dépasser un autre peloton pour autant que les Organisateurs et/ou les Juges aient été prévenus de ce changement.

11.10.5.3.12. Lorsqu'un athlète ou un groupe d'athlètes cause un retard indu pour ce peloton ou pour d'autres pelotons pendant les épreuves qualificatives et éliminatoires, le Juge, observant cela, avertira l'athlète ou le peloton et enregistrera cet avertissement par une note écrite sur la feuille de marque, après quoi ce juge et/ou un juge suivant peut chronométrer l'athlète ou le peloton tout au long du temps restant de cette épreuve.

- Dans ce cas, un temps limite de une (1) minute par cible est accordé à l'athlète, à partir du moment où il prend place au piquet de tir qu'il doit rejoindre dès que ce dernier est libre.
- Un Juge, observant un athlète ayant dépassé le temps limite malgré la procédure ci-dessus, l'avertira et confirmera ce deuxième avertissement par une note signée sur la feuille de marque, en indiquant l'heure et la date de l'avertissement.
- Au troisième avertissement et aux suivants durant cette étape de la compétition, l'archer perdra la valeur de sa flèche tirée à cette cible.

11.10.5.3.13. Les avertissements concernant le temps de tir ne seront pas reportés d'une étape à l'autre de la compétition.

11.10.5.3.14. Lors des épreuves finales FITA 3D, quand un Juge accompagne un peloton, il fait débiter et terminer le tir verbalement (annonce pour le départ et le stop quand 1 minute est écoulée).

- Aucun tir n'est autorisé après que 1 minute ne soit écoulée et que le Juge ait arrêté le tir
- Si un athlète tire une flèche après que le Juge ait arrêté le tir, la flèche de l'athlète ou de l'équipe ayant le plus haut score sera annulée.



11.10.5.3.15. Lors des matches par équipes, le Juge fait démarrer son chronomètre quand le premier athlète de l'équipe arrive au piquet de tir. Les équipiers peuvent rejoindre l'archer en train de tirer et se tenir bien derrière lui. Les équipiers peuvent communiquer à l'intérieur du groupe.

- Un coach accompagnant l'équipe peut également s'avancer avec l'équipe au piquet de tir, mais il doit se tenir en arrière quand l'équipe se rend à la cible pour enregistrer les points.
- Le coach ne peut communiquer aucune distance
- S'il est nécessaire pour une équipe d'avoir plusieurs personnes pour apporter des arcs de secours, cette (ces) personne(s) doi(ven)t se tenir, pendant le tir, au poste avec la photo de l'animal et n'est (ne sont) pas autorisée(s) à "coacher".
- Une équipe et son coach doivent rester ensemble : un coach d'une équipe féminine ne peut pas rejoindre son équipe masculine ou vice versa.
- Pendant les finales, il ne peut pas y avoir de communications entre coaches d'une équipe féminine et masculine d'un même pays.

11.10.5.3.16. Si pour une raison quelconque, le tir est interrompu lors des matchs par équipes, le Juge arrêtera le chronomètre pour l'équipe et le remettra en route avec le temps restant aussitôt que le tir pourra reprendre.

11.10.6. ETABLISSEMENT DES SCORES

11.10.6.1. L'enregistrement des scores aura lieu quand tous les athlètes du peloton auront tiré leur flèche.

11.10.6.1.1. A moins qu'il n'en soit décidé autrement dans le peloton, les deux athlètes, avec le 2^{ème} et le 3^{ème} numéro de dossard les plus bas, seront les marqueurs (il y aura toujours deux marqueurs dans chaque peloton).

11.10.6.1.2. Les marqueurs (qui peuvent être des concurrents) enregistreront, sur la feuille de marque, en face du numéro correspondant de la cible, la valeur de la flèche comme annoncée par l'archer à qui appartient la flèche. Les autres athlètes du peloton doivent contrôler la valeur annoncée de la flèche.

Une erreur, découverte sur la feuille de marque avant que les flèches n'aient été retirées de la cible, peut être corrigée.

11.10.6.1.3. : La double marque est obligatoire

11.10.6.1.3.1. Chaque marqueur doit enregistrer les scores et les totaux séparément (sans copier l'un sur l'autre) et doivent comparer les totaux avant que les flèches soient retirées de la cible.

11.10.6.1.3.2. Quiconque modifie un score sans autorisation ou falsifie un score ou, sciemment, a un score modifié ou falsifié sera disqualifié.

11.10.6.1.4. Les concurrents sont responsables de leur propre feuille de score. Des duplicata de feuille de marque ne seront pas édités en cas de perte, de vol ou de détérioration.

11.10.6.1.5 Les deux marqueurs doivent enregistrer les points avant que les flèches ne soient retirées de la cible.

11.10.6.1.5.1 Toutes les zones de score peuvent être utilisées à moins qu'autre chose ne soit notée au piquet de tir

11.10.6.1.6 Des flèches retirées trop tôt de la cible compteront pour un manqué (M) et en cas de récidive le concurrent sera disqualifié (11.10.8.)



11.10.6.1.7 Lors de l'épreuve finale, un juge accompagnera chaque peloton pour contrôler les points ou attendra chaque peloton à chaque cible.

- A chaque cible, le juge contrôlera l'enregistrement des points par les concurrents.
- Le Comité d'Organisation désignera, pour chaque peloton, une personne pour porter un tableau de marque sur lequel seront clairement inscrits les scores des archers de ce peloton.
- Lors des matchs pour les médailles, il y aura 2 tableaux de marque, un pour le match de la médaille d'or, un autre pour le match de la médaille de bronze.

11.10.6.2. Le score d'une flèche est établi en fonction de la position de son tube dans la cible. Si un tube touche deux zones ou une ligne de séparation entre des zones de score, cette flèche bénéficiera de la valeur la plus haute.

11.10.6.2.1. Ni les flèches, ni la cible 3D ne peuvent être touchées avant que toutes les flèches de cette cible aient été enregistrées et les scores contrôlés.

11.10.6.2.2. S'il manque un morceau de cible, incluant une ligne de séparation ou si la ligne de séparation est déplacée par une flèche, on évaluera la valeur de la flèche au moyen d'une ligne circulaire imaginaire.

11.10.6.2.3. Les flèches, enfoncées dans la cible animalière, qui ne sont pas visibles ne peuvent être estimées que par un Juge.

11.10.6.2.4. En cas de rebond ou de passage à travers, l'enregistrement des points aura lieu comme suit :

- si tous les athlètes de ce peloton sont d'accord pour admettre qu'un rebond ou un passage à travers a eu lieu, ils peuvent également se mettre d'accord sur la valeur de cette flèche
- autrement un "Manqué" (M) sera enregistré.
- Un passage à travers est défini comme une flèche ayant traversé complètement la cible, laissant en entrée et en sortie un trou pouvant être utilisé pour l'enregistrement des points.

11.10.6.2.5. Une flèche touchant :

- 11.10.6.2.5.1.** une autre flèche dans l'encoche et restant emboutie dans celle ci prend la valeur de la flèche emboutie.
- 11.10.6.2.5.2.** une autre flèche, puis après déviation, se fiche dans la cible animalière prend la valeur de son propre impact
- 11.10.6.2.5.3.** une autre flèche et rebondissant hors de la cible aura la valeur de la flèche percutée, pour autant que la flèche endommagée puisse être identifiée.
- 11.10.6.2.5.4.** l'extérieur de la zone de scores de la cible 3D, sera considéré comme un "manqué" (M)

11.10.6.2.6 Si plus d'une flèche, appartenant au même archer, est trouvée dans la cible ou sur le sol du couloir de tir, seule la flèche ayant la valeur la plus basse (les 3 plus basses pour les équipes) sera enregistrée. En cas de récurrence, l'archer (l'équipe) pourra être disqualifié.

11.10.6.3. Dans l'éventualité d'une égalité dans les scores, le classement sera déterminé selon l'ordre suivant

11.10.6.3.1. Pour les égalités survenant dans toutes les épreuves, sauf pour les égalités décrites à l'article **11.10.6.3.2.** :

Individuels et équipes

- plus grand nombre 10 et 11
- plus grand nombre de 11
- si l'égalité subsiste, les athlètes sont déclarés ex æquo. Mais pour des raisons de classement, c'est à dire pour la position dans le tableau des matchs de l'épreuve finale, un tirage au sort décidera de la place.



11.10.6.3.2. Pour le départage des égalités concernant l'admission aux épreuves éliminatoires, la progression d'une étape à l'autre de la compétition ou pour l'attribution des médailles après l'épreuve finale, des tirs de barrage auront lieu (sans considérer le nombre de 11 et de 10).

11.10.6.3.2.1. Individuels :

- un tir de barrage d'1 flèche, le plus haut score gagne (maximum de 3 barrages)
- si l'égalité subsiste au 3^{ème} barrage, la flèche la plus près du centre l'emporte
- si l'égalité subsiste encore, on répète le barrage avec la flèche la plus près du centre jusqu'à résolution de l'égalité.
- Le temps limité pour un tir de barrage sera de 1 minute.

11.10.6.3.2.2 Equipes :

- une volée de barrage de 3 flèches (1 par athlète), le plus haut score gagne (maximum 3 barrages)
- si l'égalité subsiste au 3^{ème} barrage, l'équipe ayant la flèche la plus près du centre gagne
- si l'égalité subsiste encore, la 2^{ème} (ou 3^{ème}) flèche la plus près du centre détermine le vainqueur
- si nécessaire, il sera de nouveau tiré un barrage de 3 flèches (1 par archer) au plus haut total de points suivi de l'évaluation de la flèche la plus près du centre jusqu'à ce que l'égalité soit résolue.
- Le temps limite pour un tir de barrage par équipes sera de 2 minutes.

11.10.6.3.2.3. Les tirs de barrage, lors de l'épreuve de qualification et l'épreuve éliminatoire, seront effectués sur une cible spécifique près de la zone centrale

11.10.6.3.2.4. Les tirs de barrage seront tirés, aussitôt que possible, après que toutes les feuilles de marque de la division concernée aient été enregistrées. Tout athlète, qui n'est pas présent pour le tir de barrage dans les 30 minutes après que lui ou son capitaine d'équipe en ait été informé, sera déclaré perdant. Si l'athlète et son capitaine d'équipe ont quitté le terrain, en dépit du fait que les résultats n'ont pas été vérifiés officiellement et qu'ainsi ils n'ont pas pu être informés du tir de barrage, l'athlète sera déclaré perdant.

11.10.6.3.2.5. Si une égalité survient en 1/2 finale, le tir de barrage aura lieu sur une 5^{ème} cible spéciale.

Si l'égalité survient lors d'un match pour les médailles, le tir de barrage aura lieu sur une cible spécifique près de la 4^{ème} cible.

11.10.6.4. Les feuilles de marque seront signées par le marqueur et l'athlète, démontrant que l'athlète est d'accord avec la valeur de chaque flèche, le total (identique sur les deux feuilles de marque), le nombre de 10 et le nombre de 11.

La feuille de marque du marqueur sera signée par un autre athlète du même peloton mais d'une association membre différente.

Si une différence apparaît entre les totaux des deux feuilles de marque, le total le plus bas sera pris en compte.

Les organisateurs ne sont pas obligés d'accepter ou d'enregistrer les feuilles de marque rendues sans signature, sans total, sans le nombre de 10, sans le nombre de 11.

A la fin du tournoi, le Comité d'Organisation doit fournir une liste complète des résultats à toutes les équipes participantes.

11.10.7. CONTROLE DES TIRS ET SECURITE

11.10.7.1. Le Président de la Commission des Juges contrôlera la partie technique du tournoi 3D.



11.10.7.2. Il devra s'assurer que toutes les mesures de sécurité ont été prises sur les parcours et s'arranger avec les organisateurs pour que les précautions supplémentaires, qu'il jugerait indispensables, soient prises avant le début des tirs.

11.10.7.2.1. Il informe les athlètes et les officiels des mesures de sécurité et de toute autre matière relative au tir qu'il juge nécessaire.

11.10.7.2.2. S'il devenait nécessaire d'abandonner une compétition 3D pour cause de mauvais temps, de perte de luminosité ou pour des raisons qui compromettraient la sécurité du parcours, la décision d'arrêter sera prise par un collège réunissant le chef du Comité d'Organisation, le Président de la Commission des Juges et le Délégué Technique.

11.10.7.2.3. Un signal sonore, pouvant être entendu sur l'ensemble du parcours, sera donné au début du tir chaque jour de compétition et sera également donné lorsque la compétition devra être arrêtée.

11.10.7.2.4. Si la compétition devait être arrêtée avant la fin de l'épreuve de qualification, le score total des mêmes cibles tirées par tous les participants d'une même division déterminera le vainqueur de chaque division.

11.10.7.2.5. Si la compétition devait être arrêtée à une autre étape, la progression du tournoi sera modifiée, en fonction du temps restant et des conditions des installations, pour déterminer les vainqueurs.

11.10.7.2.6. En cas de soleil aveuglant, une ombre protectrice d'une taille maximum d'une feuille de type A4 (environ 30cm x 20cm) peut être fournie par les autres membres du peloton ou mise en place par les organisateurs.

Aucune ombre protectrice n'est autorisée lors de l'épreuve finale.

11.10.7.3. Aucun athlète ne peut toucher l'équipement d'un autre sans son autorisation.

11.10.7.4. Il est interdit de fumer sur les parcours 3D ou dans les zones d'entraînement et d'échauffement.

11.10.7.5 Aucune substance toxique (alcool, drogue) ne peut être emportée ou consommée sur les parcours ou les zones d'entraînement et d'échauffement.

11.10.7.6. En bandant son arc, un athlète n'utilisera aucune technique qui, selon l'opinion des juges, pourrait permettre à la flèche, si elle était lâchée accidentellement, de voler au-delà de la zone de sécurité ou des aménagements de sécurité (barrières autour du terrain, filet, mur, etc...).

Si un athlète persiste à utiliser une telle technique, le Président de la Commission des Juges, dans un souci de sécurité, lui demandera de cesser immédiatement le tir et de quitter le terrain.

L'athlète ne doit bander son arc et viser qu'en direction de la cible.

11.10.8. CONSEQUENCES EN CAS D'INFRACTION AUX REGLES

Ci-dessous, un résumé des pénalités et/ou des sanctions appliquées aux athlètes en cas d'infraction aux règles ou quand certaines conditions ne sont pas remplies. Vous trouverez aussi les conséquences de telles actions pour les officiels.

11.10.8.1. SUSPENSION - DISQUALIFICATION

11.10.8.1.1. Les athlètes ne sont pas autorisés à participer à des événements de la FITA s'ils ne remplissent pas les conditions établies dans le chapitre 2 du Livre 1.

11.10.8.1.2. Un athlète coupable d'enfreindre les règlements ci-dessus peut être éliminé de la compétition et perdre toutes les positions qu'il a pu gagner.

11.10.8.1.3. Un athlète n'est pas autorisé à participer aux championnats de la FITA si son Association Membres ne remplit pas les exigences de l'article 3.7.2. (Livre 1, chapitre 3).



11.10.8.1.4. Un athlète, qui participe dans une classe telle qu'établie au chapitre 11.10.3 sans pour autant en remplir les conditions, sera éliminé de la compétition et perdra toutes les positions qu'il a pu gagner.

11.10.8.1.5. Un athlète, reconnu coupable d'une violation des règlements anti-dopage établis dans l'annexe 5 du livre 1 de Constitution et Règlements de la FITA, sera sujet aux sanctions établies dans le Livre 1, annexe 5.

11.10.8.1.6. Tout athlète utilisant un équipement non conforme aux règlements de la FITA peut voir ses scores annulés.

11.10.8.1.7. Des athlètes ou des équipes tirant à plusieurs reprises plus de flèches par volée qu'il n'est autorisé ou trichant lors de l'enregistrement des scores verront leurs résultats annulés.

11.10.8.1.8. Un athlète coupable d'avoir sciemment transgressé une règle ou une consigne ne pourra pas poursuivre la compétition et sera disqualifié, perdant de ce fait toute position qu'il a pu gagner.

11.10.8.1.9. Si, de l'avis d'un juge ou d'un autre officiel, un concurrent est sous influence de l'alcool ou d'une substance toxique, la Commission des Juges du tournoi peut refuser la participation de ce concurrent (voir les règles anti-dopage, Livre 1, annexe 5).

11.10.8.1.10 Une conduite anti-sportive ne sera pas tolérée. Une telle conduite d'un concurrent ou de quiconque estimant assister un concurrent amènera la disqualification du concurrent ou de la personne en question et pourra, plus tard, amener une suspension lors de futurs tournois pour une période jugée appropriée (voir aussi Livre 1, annexe 2).

11.10.8.2. PERTE DE LA VALEUR DES FLECHES

11.10.8.2.1. Un athlète, qui n'est pas en mesure de réparer son équipement défilant dans les 30 minutes, perdra la flèche non tirée à cette cible et les flèches tirées par son peloton jusqu'à ce qu'il rejoigne son peloton (11.1.5.1.7/8. en cas de problème médical non prévisible).

11.10.8.2.2. Un juge, chronométrant un athlète et observant qu'il dépasse le temps limite de 1 minute, lui donnera un avertissement qu'il confirmera par une note sur la feuille de marque en indiquant l'heure de l'avertissement.

Au troisième avertissement et à tous les suivants durant cette étape de la compétition, l'athlète perdra la valeur de sa flèche (11.10.5.1.12.).

11.10.8.2.3. Dans l'épreuve finale 3D, si un athlète tire sa flèche après que le juge ait arrêté le tir, l'athlète perdra la valeur de sa flèche ou l'équipe perdra la valeur de la flèche ayant le plus haut score.

11.10.8.2.4. Si plus d'une flèche, appartenant au même athlète, est trouvée dans la cible ou sur le sol dans le couloir de tir, la plus haute valeur de la flèche sera perdue (11.10.8.1.7.).

11.10.8.2.5. Une flèche ne touchant pas la cible (11.10.6.2.5.4.)

11.10.8.3. AVERTISSEMENTS

Les athlètes, qui ont été avertis à plusieurs reprises et qui continuent d'enfreindre les règlements suivants de la FITA ou qui ne se plient pas aux décisions et consignes (contre lesquelles il est possible de faire appel) données par les juges, seront traités selon l'article 11.10.8.1.8

11.10.8.3.1. Il est interdit de fumer sur les parcours 3D ainsi que dans les zones d'entraînement et d'échauffement.

11.10.8.3.2. Aucun athlète ne peut toucher l'équipement d'un autre sans son autorisation (11.10.7.3.)

11.10.8.3.3. Les athlètes d'un peloton attendant leur tour de tirer doivent rester dans la zone d'attente jusqu'à ce que les archers en train de tirer soient partis libérant ainsi la position de tir. Il n'y aura de communication de distances entre les différents pelotons.



11.10.8.3.4. Quand le tir est en cours, seuls les athlètes dont c'est le tour de tirer peuvent se rendre à la position de tir. Les autres archers du peloton doivent se tenir à distance convenable du piquet de tir.

11.10.8.3.5. Aucun athlète ne peut se rendre à la cible tant que les autres archers du peloton n'ont pas fini leur tir.

11.10.8.3.6. Ni les flèches, ni la cible ne peuvent être touchés tant que toutes les flèches de cette cible n'ont pas été enregistrées [*11.10.6.2.1.*]

11.10.8.3.6.1. Aucune flèche ne peut être retirée de la cible trop tôt.

11.10.8.3.7. En bandant son arc, un athlète n'utilisera aucune technique qui, selon l'opinion des juges, pourrait permettre à la flèche, si elle était lâchée accidentellement, de voler au-delà de la zone de sécurité ou des aménagements de sécurité [barrières autour du terrain, filet, mur, etc...] [*11.10.7.5.*].

11.10.9. L'ARBITRAGE

11.10.9.1. Il est du devoir des juges de s'assurer que le tournoi se déroule selon les règles de la FITA et en toute justice pour tous les concurrents.

11.10.9.1.1. Un nombre suffisant de juges sera désigné. Leurs tâches seront :

- vérifier l'aménagement correct des parcours
- contrôler tout l'équipement du terrain
- contrôler tout l'équipement des athlètes avant le début du tournoi (l'heure doit être spécifiée dans le programme) et à tout moment durant la compétition.
- contrôler le déroulement du tir
- contrôler l'enregistrement des scores
- vérifier les scores lors de l'épreuve finale
- se consulter avec le Président de la Commission des juges des problèmes pouvant avoir lieu concernant le tir
- régler les différents et les appels qui peuvent survenir et, si nécessaire, les faire suivre au Jury d'Appel
- En accord avec le Président de la Commission des Juges, le Président du Comité d'Organisation et le Délégué Technique, interrompre le tir, si nécessaire, du fait des conditions climatiques, un accident grave ou d'une cause similaire, mais en veillant à ce que le programme de chaque jour soit respecté, si possible.
- Prendre en considération les plaintes et les demandes des capitaines d'équipes et prendre les décisions s'y rapportant. La décision collective est prise à la simple majorité des votes. En cas d'égalité, la voix du Président des Juges est prépondérante.
- Prendre en compte les problèmes concernant le déroulement du tir ou le comportement d'un athlète. Ces problèmes doivent être déposés auprès d'un juge sans délai et en tout cas avant la remise des récompenses.
- La décision des juges ou du Jury d'Appel, selon le cas, est définitive
- Vérifier que les athlètes et les officiels se conforment aux règlements de la FITA, ainsi qu'aux décisions et directives que les juges estiment nécessaires de prendre.

11.10.10. RECLAMATIONS ET LITIGES

11.10.10.1. Tous les athlètes de la cible doivent, pour tout problème concernant la valeur d'une flèche, et avant que les flèches ne soient enlevées de la cible, se référer :

- aux compétiteurs, pendant l'épreuve de qualification. L'opinion de la majorité du peloton décide de la valeur de la flèche. En cas de décision partagée (50/50), la flèche se verra attribuer le score le plus élevé. La décision des archers est sans appel
- à un juge durant les épreuves éliminatoires et finales, si les athlètes ne peuvent pas se mettre d'accord. Le juge décidera de la valeur de la flèche.



11.10.10.1.1. La décision de ce juge est définitive (sans appel possible)

11.10.10.1.2. Une erreur sur les feuilles de marque peut être corrigée avant que les flèches ne soient enlevées de la cible et à condition que tous les athlètes de la cible soient d'accord avec la correction. La correction doit être faite sous la surveillance des athlètes du peloton et paraphée par ceux-ci.

Tous les autres litiges concernant les enregistrements sur une feuille de marques doivent être soumis à un juge.

11.10.10.1.3. Si on découvre :

- que la position d'un piquet de tir a été déplacée après que des athlètes en compétition aient déjà tiré sur la cible
- qu'il est devenu impossible de tirer pour certains athlètes à cause de branches pendantes, etc...

Cette cible sera éliminée et ne servira pas au classement de tous les athlètes de la division concernée, afin d'éviter un appel.

Si une ou plusieurs cibles sont éliminées, le nombre de cibles restant est considéré comme une épreuve complète.

11.10.10.1.4. S'il y a lieu de se plaindre de l'équipement du terrain ou d'une cible trop endommagée, un athlète ou son capitaine d'équipe peut demander aux juges de faire remédier aux défauts constatés ou de faire remplacer le matériel défectueux.

11.10.10.2. Les problèmes concernant le déroulement du tir ou le comportement d'un concurrent doivent être traités avant l'étape suivante de la compétition.

11.10.10.2.1. Les requêtes concernant les résultats publiés chaque jour doivent être soumises aux juges sans délai et en tout cas à temps pour que les corrections éventuelles puissent être réalisées avant la remise des récompenses.

11.10.11. APPELS

11.10.11.1. Un Jury d'Appel de 3 membres sera désigné par la FITA ou par le Comité d'Organisation en accord avec le Délégué Technique avant le début de la compétition. Les membres du comité d'organisation ou des personnes participants à la compétition ne peuvent pas faire partie du Jury d'Appel (voir aussi le Livre 1, article 3.13 et l'annexe 3).

11.10.11.2 Si un athlète n'est pas satisfait de la décision d'un juge, il peut, à l'exception de ce qui est convenu dans l'article 11.10.10.1., déposer une réclamation auprès du Jury d'Appel, selon l'article 3.13. du Livre 1.

Les prix et les trophées qui font l'objet d'un litige ne seront pas remis avant que le jury ait délibéré et pris une décision.

11.10.12. LE CHAMPIONNAT DU MONDE

11.10.12.1. Les organisateurs doivent prévoir 3 ou 4 parcours, selon le nombre de participants, de 20 cibles chacun. Il faut prendre en compte un bon mélange de taille des cibles animalières en fonction des distances de tir. Après chaque épreuve, les divisions d'arc changeront de parcours.

11.10.12.2. Les pelotons sont constitués d'un minimum de 3 et d'un maximum de 6 athlètes d'une même catégorie, hommes et femmes dans des pelotons séparés, avec, si possible, pas plus de deux membres d'une même équipe nationale



LE CHAMPIONNAT DU MONDE 3D CONSISTE EN :

11.10.12.3. Compétition individuelle

11.10.12.3.1. Deux (2) épreuves de qualification de 20 cibles chacune

11.10.12.3.2. Deux (2) épreuves éliminatoires individuelles

- La 1^{ère} épreuve éliminatoire lors de laquelle les seize (16) premiers athlètes de chaque classe et division tireront sur 12 cibles
- La 2^{ème} épreuve éliminatoire lors de laquelle les huit (8) premiers athlètes de chaque classe et division tireront sur 12 cibles
- S'il y a moins de 17 ou 9 athlètes, tous seront admis aux épreuves éliminatoires respectives
- Lors des épreuves qualificatives et éliminatoires, tous les pelotons commenceront le tir simultanément à la cible qui leur a été attribuée.

11.10.12.3.3. L'épreuve finale individuelle lors de laquelle quatre (4) athlètes de chaque classe et chaque division tireront 2 matchs (les demi-finales et les finales pour les médailles) consistant en 4 cibles chacun.

- Lors du premier match, l'athlète n° 1 tirera contre l'athlète n° 4 et le n° 2 tirera contre le n° 3. Le perdant tirera pour la médaille de bronze, le gagnant tirera pour la médaille d'or.
- Les 4 athlètes tirant les matchs seront groupés en un peloton, tout au long du parcours, accompagnés par un juge
- Lors des demi-finales, la paire composée des athlètes n° 2 et n° 3 tirera la première et la paire composée des athlètes n° 1 et n° 4 tireront en second à toutes les cibles
- Lors des finales pour les médailles, les athlètes tirant pour la médaille de bronze tireront en premier à toutes les cibles, suivies du match pour la médaille d'or.

11.10.12.4. Compétition par équipes

11.10.12.4.1. L'épreuve éliminatoire par équipes (quart de finale) est composée des huit (8) premières équipes de chaque classe groupant 3 athlètes

- elles sont classées selon leur position déterminée par leurs scores totaux (les 3 meilleurs scores) dans les deux épreuves de qualification
- la composition de l'équipe est déterminée par le capitaine d'équipe
- les équipes tirent 4 matchs chacune sur 8 cibles. Chaque athlète tire 1 flèche par cible du piquet de tir de sa division (voir le tableau des matchs). Le vainqueur de chaque match est qualifié pour les demi-finales.

11.10.12.4.2. L'épreuve finale par équipes est composée des quatre (4) premières équipes (demi-finales)

- elles tirent 2 matchs sur 4 cibles chacune. Chaque athlète de l'équipe tire 1 flèche par cible du piquet de tir de sa division
- l'équipe perdante tirera pour la médaille de bronze et l'équipe gagnante tirera pour la médaille d'or (matchs de finales)
- les deux matchs de finales se tirent sur 4 cibles (pour les procédures de tir, voir les finales individuelles).

Voir le Livre 4, annexe 1 pour le tableau des matchs

- demi-finales et finales individuelles
- 1/4, 1/2 et finales par équipes



LES ANNEXES

SOMMAIRE DES ANNEXES

ANNEXE 1

1.2.2 Programme des Championnats de Monde



ANNEXE 1 – ARTICLE 1.2

1.2.2 Programme des Championnats du Monde

- 1^{er} jour → Entraînement officiel, inspection du matériel, réunion des capitaines d'équipes et cérémonie d'ouverture
- 2^{ème} jour → 1^{ère} épreuve de qualification
- 3^{ème} jour → 2^{ème} épreuve de qualification
- 4^{ème} jour → Epreuves éliminatoires individuelles et par équipes
Ordre de tir :
- 1^{ère} épreuve éliminatoire individuelle
 - Epreuve éliminatoire par équipes
 - 2^{ème} épreuve éliminatoire individuelle
- 5^{ème} jour → Demi-finales et finales individuelles et par équipes
Cérémonie de remise des médailles et de clôture, banquet

